

DIPLOMADO EN

# Gestión de la Innovación

Innovación y creatividad aplicada a las organizaciones

## Sobre el **Programa**

Sumérgete en un viaje de innovación y creatividad estratégica con nuestro diplomado de 20 sesiones. Explora desde los fundamentos de la innovación hasta la presentación persuasiva de soluciones a los interesados. Obtén una comprensión profunda y estructurada del proceso de innovación y descubre cómo abordar problemas, recopilar información crucial y proponer soluciones efectivas.

---

**Duración**  
**60 Horas**

**Modalidad**  
**Online en vivo**

# Por qué estudiar nuestro **Diplomado**

Estudiar este programa se convierte en una importante decisión para ti, ya que te proporcionará habilidades esenciales en innovación y creatividad altamente demandadas en el mundo actual. Obtendrás ventajas competitivas, desde la capacidad de liderar la transformación en organizaciones hasta el impulso de ideas emprendedoras exitosas.

## ¿A quién va **Dirigido?**

Profesionales, especialmente aquellos en roles de liderazgo, gestión, diseño, y desarrollo que buscan ampliar sus horizontes, desarrollar habilidades innovadoras y llevar a sus organizaciones hacia nuevas direcciones.

## Modalidad e Intensidad de trabajo:

- Online en vivo, lunes y miércoles de 6:30 p. m. a 9:30 p. m.





## Estarás en **capacidad de:**



**Familiarizarte** con los conceptos fundamentales de la innovación y la creatividad, estableciendo una base sólida para el diplomado.



**Aprender** a recopilar y analizar información detallada para comprender a fondo los sistemas y problemas.



**Desarrollar** y validar prototipos, asegurando la viabilidad y beneficios de tus soluciones. Además, adquirirás habilidades para comunicarlas persuasivamente a los stakeholders.



**Aprender** técnicas y herramientas de innovación y creatividad estratégica, lo que te permitirá identificar, analizar y resolver problemas de manera efectiva y sostenible.

# Que verás en Nuestro Diplomado

## INTRODUCCIÓN Y BASES

Exploraras los conceptos fundamentales de la innovación, abordando problemas y soluciones, categorías de innovación y habilidades esenciales del innovador. Aprenderás a percibir oportunidades, colaborar en equipos, experimentar con ideas y conectar conceptos diversos, sentando una base sólida para tu viaje innovador.

## UBICAR EL SISTEMA

En esta etapa se busca explorar los problemas y las oportunidades, así como definir un área donde se pueda identificar algo interesante a desarrollar. No se está buscando una solución si no analizar su realmente es un problema correcto o un problema interesante de abordar, se identificarán como elementos más importantes las entidades, actores, personas y relaciones para poder saber hasta dónde llega la situación y poder determinar un marco límite del problema a abordar.

## PERCIBIR EL SISTEMA

Durante esta etapa, se centrarán en la recolección de información, dentro del sistema se encontrarán múltiples fuentes, por lo que se deberán seleccionar aquellas que se consideran más interesantes y confiables. Esta información puede provenir de diferentes fuentes etnográficas o similares.

## COMPRENDER EL SISTEMA

Te sumergirás en la vasta información recopilada, a persona de su posible incompletitud, se inicia un proceso detallado de análisis para descifrar el sistema, dado el carácter complejo de los sistemas, es vital conectar múltiples puntos de información, la incorporación de herramientas de pensamiento visual se vuelve crucial, permitiendo identificar patrones y estructuras, este enfoque garantiza una comprensión más profunda, preparando al equipo para las siguientes fases del proceso innovador .

## PROPONER OPCIONES AL SISTEMA

El desarrollo, a partir del problema identificado y los campos de oportunidad, permite que los miembros del equipo propongan ideas que pueden solucionar esas problemáticas, deben materializarse, hacerlas tangibles con prototipos, inicialmente de baja resolución, para luego validarlos. A partir de estas validaciones generar mejoras, desarrollarlos e ir aumentando el nivel de resolución de los prototipos, buscando acercarnos a una posible solución o a un sistema de solución final.

## OFRECER VALOR AL SISTEMA

Después de explorar alternativas y evaluar impactos futuros, el equipo debe comunicar eficazmente sus hallazgos a stakeholders, quienes pueden ser escépticos, es crucial presentar de manera clara y sostenible, utilizando herramientas adecuadas, asegurando que las propuestas sean viables y beneficiosas para el sistema. Se presentan planes de cómo se llevará a cabo y lo que debe considerarse para aumentar la probabilidad de éxito de las propuestas.

# Docentes:

## ANDRÉS F. NARANJO

Diseñador industrial con una maestría de la Universidad de Cranfield, (R.U.) en Innovación y Creatividad aplicada a la Industria y considerada entre las mejores del mundo en esta disciplina según la revista Businessweek.

Actualmente es director de la maestría en gestión de la innovación y de los proyectos de grado e innovación del programa de diseño industrial de la Facultad de Ingeniería, profesor de materias sobre estilos de vida y análisis de tendencias, y colabora con la Facultad de Ciencias Administrativas en las materias de “Pensamiento de Diseño para la Gerencia” en pregrado y en el módulo de “Diseño e Innovación” del MBA.

## FRANCISCO CAMACHO

Diseñador Industrial con vocación por la pedagogía y la comunicación. Profesor de tiempo completo del Departamento de Diseño de la Universidad Icesi, máster en Branding de la Universidad Pompeu Fabra, Elisava (Barcelona, España). Interesado en aportar a los procesos de aprendizaje de personas de diferentes edades e investigar los vínculos que las marcas pueden generar con sus audiencias internas y externas. Ha trabajado como emprendedor, empleado de empresa multinacional y docente en las universidades Icesi (Cali), El Bosque (Bogotá) y del Cauca (Popayán).

## NÉSTOR TOBAR

Diseñador con máster en Diseño de Experiencia de Usuario y máster en Gestión de la Innovación. Scrum master certificado, facilitador y conferenciante en procesos de gestión de la innovación con destreza en metodologías ágiles, Design Thinking, Design Sprint y Lean UX. Docente en los programas de pregrado de Diseño de medios interactivos y Diseño industrial y en posgrado en las maestrías en Gestión de la Innovación, Educación mediada por TIC y en diplomados asociados con creatividad, innovación y experiencia de usuario.



# Docentes:

## MARÍA CLARA BETANCOURT

Arquitecta, directora del departamento de diseño de la Universidad Icesi durante 10 años. Becada en sus estudios de maestría en diseño en Domus Academy & University of Wales y doctorado en arquitectura y urbanismo en la Universidad de Bio Bio. Reconocida por la revista Dinero entre los 100 genios de los negocios y las personas más innovadoras del país en el 2013. Coautora de las primeras dos patentes que obtuvo la Universidad Icesi. Su trabajo de los últimos años está dedicado a proyectos de innovación relacionados con la eficiencia energética, los sistemas pasivos de refrigeración y la educación en diseño, todo esto se evidencia en diversas publicaciones internacionales. Su experiencia profesional y académica se ha desarrollado entre México, Italia, Chile y Colombia.

## JOSÉ A. MONCADA

Diseñador de Medios Interactivos, magíster en Gestión de informática y telecomunicaciones con énfasis en Ingeniería de software y diplomado en docencia universitaria, egresado de la Universidad Icesi. Experiencia empresarial de base tecnológica. Mentor experimentado en el programa Apps.co del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Asesor en procesos de automatización de ambientes y creación de experiencias interactivas. Más de ocho años de experiencia en aspectos relacionados con la programación gráfica en diversos entornos de visualización, con fines orientados al diseño de interacción.

## HUGO ARANGO

Visual thinker y diseñador Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, con un master en Diseño Industrial de la Escuela de Arquitectura y Diseño de América Latina y el Caribe Isthmus de Panamá y una especialización en docencia universitaria de la Universidad del Bosque. Es parte del departamento de diseño de la Universidad Icesi y facilita procesos de visualización con estudiantes de pregrado y posgrado con sus grandes habilidades en la comunicación verbal, gráfica y con objetos. Ha publicado libros y guías sobre cómo mejorar la



## Contáctanos

✉ [mercadeoeducontinua@icesi.edu.co](mailto:mercadeoeducontinua@icesi.edu.co)

Universidad Icesi, Calle 18 No. 122 -135  
Cali - Colombia  
[www.icesi.edu.co](http://www.icesi.edu.co)

Encuétranos como Universidad Icesi en:

